

**Neutrale:** A fine anno, puoi ruotare la carta verso Libero Mercato oppure Protezionismo. Una volta ruotata, essa è bloccata per tutta la partita.

**Libero Mercato**

A fine anno: -1 in Ricchezza

Quando raccogli le tasse avendo un Impiego superiore a 7, prendi un extra.

**Protezionismo**  
A fine anno: +1 in Popolarità  
L'occupazione non può salire oltre il 7.

**Neutrale:** A fine anno, se hai 3 o più , puoi ruotare la carta in Stato di Welfare. In qualsiasi momento puoi ruotare a Stato Minimo, ma questo proibirà la rotazione della carta per il resto della partita.

**Stato Minimo**

Rimuovi tutti i dagli Usati o dal sacchetto. Non puoi finanziare il Social Welfare.  
Puoi finanziare Sicurezza Nazionale più volte nel corso dell'anno.  
Puoi spendere dal Tesoro per finanziare Impresa Privata una seconda volta nel corso dell'anno.

**Stato di Welfare**  
Puoi finanziare il Social Welfare più volte nel corso dell'anno.  
Puoi piazzare fino a 2 nel Tesoro in qualsiasi momento: questi possono essere Spesi per cancellare gli effetti degli eventi Spionaggio Industriale, Frode Finanziaria o Corruzione Politica.  
A fine anno, se hai 2 o meno ruota la carta su Neutrale e sposta tutti i dal Tesoro al Sacchetto.

**Neutrale:** A fine anno, se il totale di è 4 o più, ruota verso Stato di Polizia. Se invece il totale di è almeno il doppio del totale di , ruota verso Anarchia.

**Anarchia**

La Sicurezza Pubblica è ridotta a 3 e non può essere aumentata oltre il 3.  
Puoi piazzare nel Tesoro.  
Puoi spendere per aggiungere 2 e aumentare 1 a tua scelta fra Occupazione, Sicurezza Pubblica, Ricchezza, Salute o Popolarità.

A fine anno, se il totale di non è almeno il doppio dei , ruota la carta su Neutrale e sposta tutti i dal Tesoro al sacchetto.

**Stato di Polizia**  
A fine anno: -1 in Popolarità  
Puoi piazzare nel Tesoro.  
Puoi spendere per rimuovere dagli Usati.  
Se il totale di è sotto il 4 a fine anno, ruota questa carta su Neutrale e sposta tutti i dal Tesoro al sacchetto.

**INFRASTRUTTURE**

→ +1 Ricchezza

-1 Salute

**INVESTIMENTI**

→ → Aggiungi

Agg.

**EDUCAZIONE SUPERIORE**

→ +1 Occupazione  
-1 Ricchezza

Agg.

**Scenario: Olimpiadi**  
Imp 7 | SicPub 4 | Ricch 5 | Sal 4 | Pop 7

In qualsiasi momento: spendi e piazzalo su questa carta. Esso non è rimosso a fine anno e rimane su questa carta.

Conta gli anni sul segna turni; alla fine dell'ottavo anno il gioco termina. Vinci se hai Sicurezza Pubblica a 6 o più e hai piazzato 2 (facile), 3 (normale) o 4 (difficile) su questa carta.

**Scenario: Crollo Economico**  
Imp 5 | SicPub 5 | Ricch 5 | Sal 5 | Pop 5

Set-up: aggiungi 0 (facile), 1 (normale) o 2 (difficile) al sacchetto

A fine anno: il gioco termina con la tua vittoria se non ci sono più fra gli Usati

**Scenario: Crimine Organizzato**  
Imp 6 | SicPub 4 | Ricch 4 | Sal 6 | Pop 7

Set-up: Aggiungi 0 (facile), 1 (normale) o 2 (difficile) al sacchetto.

Con : in aggiunta all'evento, aggiungi

A fine anno: il gioco termina con la tua vittoria se non hai più fra gli Usati

**Scenario: Stato di Guerra**  
Imp 5 | SicPub 7 | Ricch 6 | Sal 6 | Pop 4

Set-up: Piazza un segnalino su Anno 2. Una volta per turno puoi pagare 1 su questa carta e -1 Occupazione per finanziare la guerra. A fine anno: non muovere il conta turni. Se Impiego e sono stati spesi, avanza il segnalino di 1 sul conta turni. Se la guerra non è stata finanziata, muovi il segnalino indietro di 1. Il gioco termina e la guerra è persa se il segnalino raggiunge lo 0, mentre termina con vittoria in guerra se il segnalino raggiunge il turno 5 (facile), 6 (normale) o 7 (difficile).

**PAESE INIZIALE: DEMOCRAZIA CAPITALISTA**

Inizia con: Libero Mercato

**PAESE INIZIALE: LIBERAL DEMOCRATICO**

Inizia con: Stato di Welfare

**Conta Turni**

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	11	12	13	14

**PAESE INIZIALE: REPUBBLICA SOCIALISTA**

Inizia con: Protezionismo

**PAESE INIZIALE: GOVERNO FANTOCCIO**

Inizia con: Stato di Polizia